

ALEXANDER HUEMER

# IMPERIAL STEAM

DIE ÖSTERREICHISCHE SÜDBAHN 1839-1857



## 🎮 EINFÜHRUNG 🎮

Das Industrielle Zeitalter nimmt Fahrt auf. Der Bedarf an Arbeitskräften in deinen Fabriken steigt, genauso wie für den Gleisbau, mit dem du dein Eisenbahnnetz weiter ausbaust. Damit wiederum wirst du in der Lage sein, die Güter aus deinen Fabriken an Städte auszuliefern, die danach verlangen. Aber vergiss dabei nicht, dir einen Teil der Güter aufzusparen für lukrative, öffentliche Verträge. Wenn erst einmal die Verbindung nach Trieste steht, entscheidet allein dein Vermögen über Sieg oder Niederlage.

## 🎮 SPIELMATERIAL 🎮



1 Spielplan



2 Fabriktableaus (1 2-Spieler-Tableau & 1 doppelseitiges 3/4-Spieler-Tableau)



2 Arbeitsmarkt-Tableaus (1 2-Spieler-Tableau & 1 doppelseitiges 3/4-Spieler-Tableau)



4 Aktienmarkt-Tableaus



11 Hauptaktionsplättchen



35 Staatsbahn-Aufbaukarten



87 Gulden-Karten  
(30 x 10, 20 x 20, 15 x 50, 12 x 100, 10 x 200)



4 Spielhilfekarten



15 normale Aufbaukarten



28 Vertragskarten



70 doppelseitige  
Zugwagenplättchen  
(Güterwagen/Personenwagen)



24 Lokomotivplättchen  
(Stufe 3–8, jeweils bepreist  
mit 30 bis 80 Gulden)



1 Semmering-  
Plättchen



8 „Ungebauter  
Bahnhof“-Plättchen



69 Stadtplättchen  
(23 für jede Spieleranzahl)



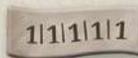
8 Stadtschlüssel (4 Farben,  
jeweils 1 kleiner in Silber und  
1 größer in Gold)



9 Verschiffungsplättchen



4 Knotenpunktplättchen  
(jeweils 1 für die Farben Bronze,  
Blau, Grün und Weiß)



4 Wachstumsplättchen



8 Arbeitslohn-Marker  
(naturfarben)



35 Reserviert-Marker



24 Geschäftsmarker  
(13 x 1, 8 x 2, 3 x 3)



1 Rundenmarker  
(goldfarben)



4 Einflussmarker für die Knotenpunkte  
(jeweils 1 für die Farben Bronze, Blau,  
Grün und Weiß)



4 Staatsbahn-Kronen  
(goldfarben)



4 **Tunnelbauer**



160 Güter (je 40 Würfel für Holz,  
Stein, Eisen und Kohle)



34 **Investoren**



4 **Brückenbauer**



48 Fabriken (je 12 für Holz,  
Stein, Eisen und Kohle)



4 Aktienkurs-Marker  
(dunkelgrüne Sechsecke)



Alles, was auf eine bestimmte Anzahl an Spielern bezogen ist, wird in der Anleitung auf diese Art abgekürzt:

2S ♣ 2-Spieler-Partie || 3S ♣ 3-Spieler-Partie || 4S ♣ 4-Spieler-Partie

Jeder Spieler wählt zunächst eine Spielerfarbe (Rot, Lila, Türkis oder Gelb). Nehmt euch alles in dieser Farbe (wie links im Bild gezeigt).

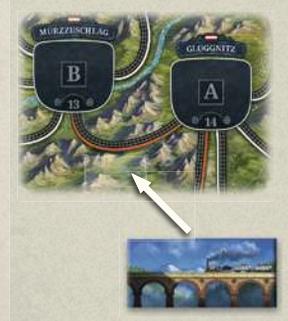
## Erstes Spiel:

Für eure erste Partie empfehlen wir euch, den „**fixierten**“ Aufbau zu verwenden. Sobald ihr mit Imperial Steam vertraut seid, könnt ihr den „**normalen**“ Aufbau verwenden.

## SPIELPLAN

A

1. Legt den **Spielplan** mittig auf den Tisch.
2. Legt das **Semmering-Plättchen** auf sein Feld unterhalb der Verbindung **Mürzzuschlag-Gloggnitz**, leicht rechts von der Kartenmitte.
3. Nehmt die 23 **Stadtplättchen**, die für eure Spieleranzahl gelten (zu erkennen an der Rückseite); die restlichen Stadtplättchen kommen zurück in die Schachtel.
4. Verteilt die **Stadt-** und die **Knotenpunktplättchen** offen auf dem Spielplan:



### Normal:

- a. Zieht **1 normale Aufbaukarte** entsprechend eurer Spieleranzahl.
- b. Legt jeweils 1 der 4 zufällig ausgewählten **Knotenpunktplättchen** auf die 4 Städte, die mit markiert sind.
- c. **Nur 3S/4S:** Sucht die 3 Stadtplättchen heraus, deren Nummern auf der Aufbaukarte angegeben sind. Legt sie (zufällig verteilt) auf die Stadtfelder, die mit markiert sind.
- d. Die übrigen Stadtplättchen werden zufällig auf die noch freien Städte verteilt (jeweils 1 pro Stadt).

### Fixiert:

- a. Verteilt alle 23 Stadtplättchen offen und zwar so, dass die Nummern auf deren Rückseiten mit den Nummern der Städte übereinstimmen.
- b. Verteilt die 4 Knotenpunktplättchen offen auf der Landkarte, entsprechend der Nummer auf der Rückseite, die für eure Spieleranzahl gilt.



**Hinweis:** Auf die Städte Wien, Bruck a. d. Mur, Wr. Neustadt und Trieste gehören **keine Plättchen**; deren Aktionsmöglichkeiten sind bereits auf den Spielplan gedruckt und somit für alle Spiele gültig.

5. Geschäftsmöglichkeiten hinzufügen:

- a. auf jedes Stadtplättchen, das die Zahl „3“ zeigt, legt ihr offen 1 Geschäftsmarker mit der Zahl „1“. Legt darüber 1 2er-Marker und ganz nach oben 1 3er-Marker

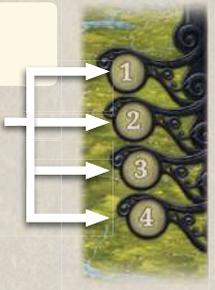
**2S:** Die Geschäftsmarker mit der Zahl „1“ werden auf 3er Feldern nicht verwendet. (Es liegt also nur 1 3er- und 1 2er-Marker dort.)

- b. Auf jedes Stadtplättchen, das die Zahl „2“ zeigt, legt ihr offen 1 Geschäftsmarker mit der Zahl „1“ und darauf den mit der Zahl „2“.
- c. Auf jedes Stadtplättchen, das die Zahl „1“ zeigt, legt ihr offen nur 1 Geschäftsmarker mit der Zahl „1“.



**Anmerkung:** Wenn ihr die Geschäftsmarker nach diesem System aufbaut, gibt es weniger Verwirrung darüber, welche Städte schon fertig sind oder nicht.

- 6. Nehmt von jedem Spieler den Zugreihenfolge-Marker und platziert sie in zufälliger Reihenfolge auf der Zugreihenfolgeleiste.
- 7. Jeder Spieler nimmt 1 seiner Bahnhöfe und legt ihn auf das passende Baustellenfeld in Wien.



## RUNDENLEISTE AI



- 1. Legt jeweils 1 **Verschiffungsplättchen** offen auf jedes Verschiffungsfeld bei den Runden 1 bis 7 – die zwei Verschiffungsplättchen, die übrig bleiben, gehen zurück in die Schachtel.



**Normal:**

Legt 1 zufällig ausgewähltes Verschiffungsplättchen auf jedes der 7 Felder.

**Fixiert:**

Legt die Verschiffungsplättchen in dieser Reihenfolge:

Runde	1	2	3	4	5	6	7
Verschiffungsplättchen	2	3	4	3	2	2	3

- 2. Legt den goldenen Rundenmarker auf das Feld für Runde 1.
- 3. Jeder Spieler legt jeweils 1 seiner Handmarker auf die entsprechenden Felder in den Runden 2 bis 4. Mit den übrigen 2 startet ihr.
- 4. Entlang der Rundenleiste befinden sich fünf Felder für die Lokomotivplättchen IS-4 bis IS-8 (nicht IS-3). Auf jedes Feld legt ihr jeweils 1 passendes Lokomotivplättchen pro Spieler.



2S ☞ 2 pro Feld || 3S ☞ 3 pro Feld || 4S ☞ 4 pro Feld



- 5. Nehmt fünf Güter von jeder Sorte (Holz, Stein, Eisen, Kohle). Mischt sie zusammen und legt sie zufällig auf die entsprechenden Felder in den Runden 4 bis 8. Die Anzahl, die ihr legt, hängt von der Spieleranzahl ab. Die übrigen kommen wieder zurück in den Vorrat.

2S ☞ 1 pro Runde || 3S ☞ 2 pro Runde || 4S ☞ 3 pro Runde

# Einflussleiste und Staatsbahn A2



1. Entsprechend der Zugreihenfolge legt jeder Spieler seinen Einflussmarker auf die oberste freie Stelle in der ersten Spalte der Einflussleiste (**unterhalb der 0 Gulden**).

## Normal:

2. Bildet aus den Einflussmarkern für die Knotenpunkte einen zufälligen Stapel und legt ihn auf das Feld **oberhalb der 0 Gulden**.
3. Nehmt die 35 **Staatsbahn-Aufbaukarten** und mischt sie durch.
4. Führt die folgenden Schritte a - c 4x aus, so dass am Ende die vier Einflussmarker für die Knotenpunkte über die Einflussleiste verteilt sind:
  - a. Zieht 1 **Staatsbahn-Aufbaukarte**.
  - b. Bewegt den **gesamten Stapel** so viele Felder nach **rechts**, wie die Zahl unten rechts auf der gezogenen Karte angibt. 
  - c. Der unterste Einflussmarker des Stapels bleibt jetzt auf diesem Feld liegen.
5. Platziert jeweils 1 Krone bei jeder Verbindung der

**Beispiel:** Die Einflussmarker der Knotenpunkte sind oberhalb der 0 gestapelt, **von unten nach oben** liegen **Bronze, Grün, Blau und Weiß**. Die 4 **Staatsbahn-Aufbaukarten**, die ihr gezogen habt, zeigen die Zahlen **3, 2, 1** und **4**. Ihr bewegt zunächst den Stapel **3 Schritte** von 0 bis 30 und legt dort den bronzenen Marker ab. Danach bewegt ihr den Stapel 2 Schritte weiter zur 50 und legt dort den grünen Marker ab. Als nächstes macht ihr mit dem Stapel **1 Schritt** weiter zur 60 und legt dort den blauen Marker ab. Zum Schluss bewegt ihr den „Stapel“ **4 Schritte** weiter zur 100 und legt dort den weißen Marker ab.

Staatsbahn, die mit 🟡 auf der normalen Aufbaukarte markiert ist. (Siehe Schritt A, Punkt 4.)



6. Legt die 35 Staatsbahn-Aufbaukarten zurück in die Schachtel.

## Fixiert:

2. Legt die 4 Einflussmarker für die Knotenpunkte wie folgt:



3. 2S: Platziert jeweils 1 Staatsbahn-Krone auf jeder der folgenden Verbindungen:



4. 3S: Platziert jeweils 1 Staatsbahn-Krone auf jeder der folgenden Verbindungen:



5. 4S: Platziert jeweils 1 Staatsbahn-Krone auf jeder der folgenden Verbindungen:



## VERSANDMARKT A3

Befüllt jede Spalte vom Versandmarkt mit den entsprechenden Gütern (10 Holz, 10 Stein, 10 Eisen, 10 Kohle). Die restlichen Güter bilden den allgemeinen Vorrat.



## FABRIKTABLEAU

B

1. Legt das **Fabriktableau**, das zu eurer Spieleranzahl passt, neben den Spielplan.



2. Befüllt jede Reihe von rechts nach links mit der farblich passenden Fabrik. Das Feld ganz links bleibt jeweils frei.

2S  $\rightarrow$  6 pro Reihe || 3S  $\rightarrow$  9 pro Reihe || 4S  $\rightarrow$  12 pro Reihe

## ARBEITSMARKT-TABLEAU

C

1. Platziert das **Arbeitsmarkt-Tableau**, das zu eurer Spieleranzahl passt, neben den Spielplan.
2. Legt jeweils 1 **naturfarbenen Arbeitslohn-Marker** auf die Felder im Arbeitsmarkt-Tableau, die einen Würfel anzeigen. Die restlichen Marker kommen zurück in die Schachtel.
3. Legt jeweils 1 **Wachstumsplättchen** offen auf die Banner vor den Stadtwappen:

### Normal:

Verteilt die Wachstumsplättchen zufällig auf alle Wappen.



### Fixiert:

Verteilt die vier Wachstumsplättchen wie folgt:



4. Oberhalb der Stadtwappen von jedem Knotenpunkt ist der **Ingenieursmarkt**. Nehmt für jeden Spieler, der mitspielt, jeweils 1 **Tunnelbauer** und 1 **Brückenbauer**. Der Rest verbleibt in der Schachtel.  
Jedes freie Feld zeigt euch mit Hilfe von kleinen Figurensymbolen an, wie viele **Ingenieure** dort platziert werden sollen. Mischt die **Tunnel-** und **Brückenbauer** (im Schachteldeckel oder in der hohlen Hand) und zieht dann zufällig davon für jedes Feld so viele Figuren, wie auf dem Feld angegeben sind und platziert sie darauf.

## VERTRAGSKARTEN UND HAUPTAKTIONSPLÄTTCHEN

D

1. Auf der Rückseite jeder **Vertragskarte** ist eine gewisse Anzahl an **Reserviert-Markern** abgebildet (1 bis 3).  
Teilt die Vertragskarten entsprechend ihrer Anzahl an Markern in drei verschiedene Stapel auf. Mischt die einzelnen Stapel verdeckt.



2. Von jedem Stapel legt ihr eine gewisse Anzahl an Karten offen aus und bildet damit eine **Auslage**. Die Anzahl an Karten hängt von der Spieleranzahl ab:

2S ☞ 3 von jedem Stapel || 3S ☞ 4 von jedem Stapel || 4S ☞ 5 von jedem Stapel



Die restlichen Vertragskarten kommen zurück in die Schachtel.



3. Nehmt die **11 Hauptaktionsplättchen** und legt sie offen neben den Spielplan.



## SPIELERTABLEAUS

E

1. Nimm dir das Spielertableau für deine Farbe und lege es vor dir ab.
2. Lege 2 Arbeiter deiner Farbe in den **Schulungsbereich** und dort auf Feld 1 (= **Erfahrungswert 1**) (nicht in den Arbeitsbereich); behalte die anderen Arbeiter als Vorrat neben deinem Tableau.
3. Lege 2 „**Ungebauter Bahnhof**“-Plättchen so, dass die beiden unteren Plätze der Lagerhalle abgedeckt sind.
4. Lege deine 2 übrigen **Bahnhöfe** auf die 2 „Ungebauter Bahnhof“-Plättchen.
5. Lege 1 „**IS-3**“ **Dampflokomotive** auf das Lokomotivfeld am linken Rand der ersten Reihe. Lege auf die ersten 3 Felder rechts davon jeweils 1 **Zugwagenplättchen** mit der **Güterwagen-Seite** nach oben.
6. Lege 1 **Kohle-Würfel** auf die Dampflokomotive. Auf die Güterwagen legst du 1 Holz-, 1 Stein- und 1 Eisen-Würfel (1 Würfel pro Wagen; die Reihenfolge ist egal).
7. Nimm dir dein Startgeld in Form von **Gulden-Karten**, passend zu eurer Spieleranzahl:

2S ☞ 120 Gulden || 3S ☞ 130 Gulden || 4S ☞ 140 Gulden

Ihr könnt selbst entscheiden, ob alle Spieler ihre Gulden-Karten offen vor sich auslegen oder nicht. Wir spielen immer mit offenen Karten, aber wenn zu viel Kalkulieren den Spielfluss hemmt, schlagen wir euch vor, die Gulden-Karten während des Spiels verdeckt zu lassen.

8. Lege deine 2 vom Spielplanaufbau verbliebenen **Handmarker** spielbereit neben dein Tableau.
9. Bilde mit den Gleisen deiner Spielerfarbe einen Vorrat neben dem Tableau.

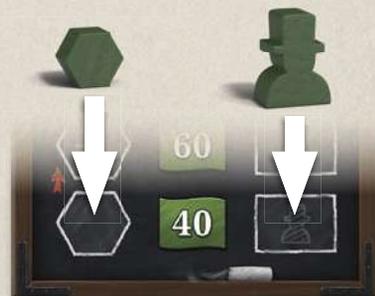


## AKTIENMARKT

F

1. Platziere 1 **Aktienmarkt-Tableau** neben deinem Spielertableau.
2. Lege 1 grünen **Aktienkurs-Marker** in die linke Spalte bei 40 Gulden.
3. Lege 1 **Investor** in die rechte Spalte bei 40 Gulden.

Die restlichen Gulden-Karten bilden die **Bank**, das restliche Spielmaterial bildet den **allgemeinen Vorrat**.



## SPIELABLAUF

**Tipp:** Imperial Steam ist ein sehr herausforderndes Spiel. Versucht nicht, beim ersten Spiel gleich alles perfekt machen zu wollen; genießt den Spielfluss und erlaubt euch Fehler. Allerdings: Ihr solltet wenigstens für eure erste Partie beim Anfangsgebot gleich mindestens so viel bieten, dass ihr Zugriff auf 2 unterschiedliche Arbeitsmärkte habt. Sonst könnte euch das gerade in der ersten Partie zu stark einschränken.

## ANFANGSGEBOT FÜR EINFLUSS

Zu Beginn des Spiels legen alle Spieler ihren Einfluss durch ein Gebot fest. Das funktioniert wie folgt:

1. Überlegt euch einen gewissen Betrag und nehmt die passende Menge an Gulden-Karten verdeckt auf eure Hand. Das ist euer Gebot.
2. In Zugreihenfolge zeigt jeder Spieler sein Gebot vor und bewegt seinen Einflussmarker in die Spalte, die dem gebotenen Betrag entspricht. Der Marker kommt in dieser Spalte auf den obersten noch **leeren Platz**. Alle Gebote gehen danach immer zurück an die Bank.
3. Passt dann die Zugreihenfolge-Marker auf der Zugreihenfolgeleiste entsprechend der Position der Einflussmarker an: Je weiter rechts auf der Einflussleiste und bei Gleichstand weiter oben in einer Spalte sich ein Einflussmarker befindet, desto früher kommt man an die Reihe.

**Beispiel:** Die Zugreihenfolge ist Lila, Türkis, Gelb und Rot. Jeder nimmt ein Gebot aus Gulden-Karten verdeckt auf die Hand, dann werden die Gebote nach und nach gezeigt.

-  Lila beginnt mit einem Gebot von 70 Gulden. Der Einflussmarker wird auf den obersten leeren Platz in der 70 Gulden-Spalte gelegt, dann gibt Lila die 70 Gulden an die Bank zurück.
-  Türkis zeigt als zweites sein Gebot. Es sind ebenfalls 70 Gulden. Der Einflussmarker wird wie gerade auf den obersten leeren Platz in der 70 Gulden-Spalte gelegt, in dem Fall unterhalb des Markers von Lila. Die 70 Gulden gehen ebenfalls an die Bank.
-  Gelb deckt als dritter sein Gebot von 50 Gulden auf. Der Einflussmarker kommt auf den obersten leeren Platz in der 50 Gulden-Spalte und die 50 Gulden kommen in die Bank.
-  Rot tickt ähnlich wie Lila und Türkis und zeigt ein Gebot von 70 Gulden. Der rote Einflussmarker bekommt den obersten freien Platz in der 70 Gulden-Spalte, der sich nun unterhalb von Türkis befindet. Auch diese 70 Gulden gehen zurück an die Bank.

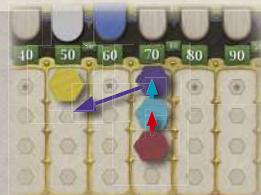


Die neue Zugreihenfolge ist Lila, Türkis, Rot und Gelb.

## DIE EINFLUSSLEISTE

- Wann immer sich euer Einfluss **um 1 Schritt erhöht**, bewegt ihr euren Einflussmarker 1 Spalte weiter nach rechts auf der Einflussleiste.
- Wann immer sich euer Einfluss **um 1 Schritt senkt**, bewegt ihr euren Einflussmarker 1 Spalte weiter nach links auf der Einflussleiste.
- Beim Bewegen kommt der Einflussmarker immer auf das **oberste freie** Feld in der neuen Spalte.
- Wenn dein Marker eine Spalte verlässt, rücken alle anderen Marker dort nach oben nach. Das oberste Feld mit dem Stern sollte immer abgedeckt sein.

**Beispiel:** Ein Effekt im Spiel sorgt dafür, dass Lila seinen Einfluss um 2 Schritte senken muss. Lila bewegt sich zweimal nach links auf das oberste freie Feld in der 50 Gulden-Spalte, direkt unter Gelb. Türkis und Rot bewegen sich in der 70 Gulden-Spalte nach oben, um die Lücke zu schließen und das Feld mit dem Stern abzudecken.



## RUNDENABLAUF

Jede Runde besteht aus diesen 8 Phasen:



- |   |  |
|---|--|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>Handmarker einsammeln (und ggf. 1 neuen Handmarker erhalten)</li> <li>Lieferung für den Versandmarkt</li> <li>Bestellte Güter entgegennehmen</li> <li>Einkommen verbuchen</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>Arbeiter weiterbilden</li> <li>Neue Zugreihenfolge festlegen</li> <li>Aktionen ausführen</li> <li>Voraussetzung fürs Spielende überprüfen / Rundenmarker weiterbewegen</li> </ol> |
|---|--|



Hinweis: In Runde 1 werden die ersten 6 Phasen übersprungen und mit Phase 7 begonnen (die Phasen, die übersprungen werden, erkennt ihr auf eurem Spielertableau an diesem Icon: ). Wir empfehlen daher, Phase 7 (ab Seite 13) zuerst zu lesen.



### PHASE 1: HANDMARKER EINSAMMELN (UND GGF. 1 NEUEN HANDMARKER ERHALTEN)

Nehmt all eure Handmarker von den Hauptaktionsplättchen zurück. Wenn ihr euch in der Runde 2, 3 oder 4 befindet, erhaltet ihr jetzt außerdem 1 weiteren Handmarker. Nehmt den, der sich oberhalb der aktuellen Runde auf der Rundenleiste befindet. Ab Runde 2 (bis Runde 4) habt ihr also jede Runde 1 Aktion mehr zur Verfügung.





## PHASE 2: LIEFERUNG FÜR DEN VERSANDMARKT

Bei den Runden 4 bis 8 liegen vorbereitete Güter vom Spielaufbau auf der Rundenleiste:

2S ' 1 pro Runde || 3S ' 2 pro Runde || 4S ' 3 pro Runde

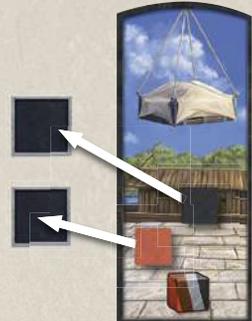
Nehmt diese Güter und füllt damit den Versandmarkt von unten nach oben auf. Überschüssige Güter, die nicht mehr in den Versandmarkt passen, kommen zurück in den allgemeinen Vorrat.



## PHASE 3: BESTELLTE GÜTER ENTGEGENNEHMEN

Wenn du in der vorherigen Runde in Phase 7 **Güter bestellt** hast, warten sie nun auf dich an der Anlegestelle auf der rechten Seite deines Spielertableaus. Verteile die Güter sofort auf die leeren Güterfelder deines Spielertableaus. Die Anlegestelle muss zum Ende der Phase leer sein.

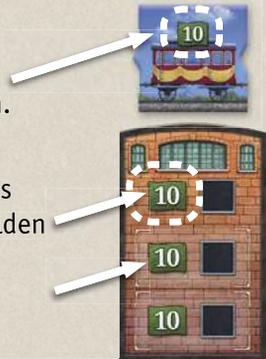
**Allgemeine Regel:** Du kannst die Güter auf deinem Spielertableau jederzeit neu anordnen (abgesehen von denen auf deiner Anlegestelle) und immer frei entscheiden, welche Güter du abwirfst, falls du mehr besitzt, als du lagern kannst.



## PHASE 4: EINKOMMEN VERBUCHEN

Bezieht euer Einkommen aus den folgenden Quellen:

1. Für jeden Personenwagen an einer Lokomotive erhaltet ihr 10 Gulden.
2. Für jeden eurer Bahnhöfe auf dem Spielplan erhaltet ihr ebenfalls 10 Gulden. Ihr startet das Spiel mit einem Bahnhof in Wien, daher ist das oberste Stockwerk der Lagerhalle frei, was ein Einkommen von 10 Gulden bedeutet. Jeder weitere Bahnhof, der gebaut wird, legt ein weiteres Stockwerk frei und erhöht so das Einkommen um weitere 10 Gulden.



## PHASE 5: ARBEITER WEITERBILDEN

Die arbeitslosen Arbeiter auf eurem Spielertableau werden weitergebildet – also nur diejenigen, die sich zu Beginn dieser Phase im Schulungsbereich befinden! Das Ganze findet nach dem folgenden Schema statt:

1. Verschiebt alle Arbeiter, die sich auf Feld 2 im **Schulungsbereich** befinden, auf Feld 3.
2. Verschiebt alle Arbeiter, die sich auf Feld 1 im **Schulungsbereich** befinden, auf Feld 2.
3. Bewegt alle Arbeiter von den **Arbeitsbereichen** aller Felder in die entsprechenden **Schulungsbereiche**.





## PHASE 6: NEUE ZUGREIHENFOLGE FESTLEGEN

Passt alle Zugreihenfolge-Marker auf der Zugreihenfolgeleiste entsprechend der aktuellen Position der Einflussmarker aller Spieler an. Der Spieler mit dem höchsten Einfluss ist der erste, der Spieler mit dem niedrigsten der letzte. Befinden sich mehrere Spieler in der gleichen Spalte der Einflussleiste, zählt die Reihenfolge von oben nach unten dieser Spalte.

**Beispiel:** Gelb hat 90 Einfluss, Lila und Rot haben 70, Türkis liegt bei 40. Gelb ist nun Spieler 1. Lila liegt in der obersten Reihe, darunter Rot, das heißt Lila wird Spieler 2, Rot zu Spieler 3. Türkis ist Spieler 4.



## PHASE 7: AKTIONEN AUSFÜHREN

Diese Phase spielt ihr in Zugreihenfolge. Bist du am Zug, führst du 1 Hauptaktion aus, indem du 1 Handmarker platzierst. Zusätzlich darfst du beliebig viele freie Aktionen durchführen. Dann ist der nächste Spieler am Zug. Ihr spielt diese Phase so lange, bis jeder von euch keine Handmarker mehr hat.

Um eine Hauptaktion auszuführen, nimmst du 1 deiner Handmarker und legst ihn auf das gewünschte Hauptaktionsplättchen. Dann führst du die Aktion(en) darauf aus. Vor, während und/oder nach dieser Hauptaktion darfst du beliebig viele **freie Aktionen** durchführen (siehe Freie Aktionen, Seite 27).

Es spielt keine Rolle, ob bereits ein anderer Spieler die von dir ausgewählte Hauptaktion verwendet hat, allerdings: Wenn **du** in dieser Phase diese Hauptaktion ein weiteres Mal wählen willst, musst du dazu deinen Einfluss senken. Es kostet dich 1 Schritt für jeden deiner Handmarker, der bereits auf diesem Plättchen liegt.

**Beispiel:** Im ersten Durchgang führt Rot die Hauptaktion Lokomotive kaufen oder aufrüsten durch. Rot legt dazu einen seiner Handmarker auf das passende Hauptaktionsplättchen. Beim zweiten Durchgang will Rot die gleiche Aktion nochmal machen. Um das zu tun, muss Rot seinen Einfluss um 1 Schritt senken.

## DIE 11 HAUPTAKTIONEN

Ihr könnt aus 11 verschiedenen Hauptaktionsplättchen wählen, auf die ihre eure Handmarker einsetzen könnt:

- |                        |                                     |                            |
|------------------------|-------------------------------------|----------------------------|
| 1. Gleise bauen        | 5. Güter kaufen oder bestellen      | 8. Nächstenliebe zeigen    |
| 2. Personal einstellen | 6. Lokomotive kaufen oder aufrüsten | 9. Aktienkurs beeinflussen |
| 3. Gebäude bauen       | 7. Einen Vertrag sichern            | 10. Spenden sammeln        |
| 4. Güter produzieren   |                                     | 11. Passen                 |

## HAUPTAKTION 1: GLEISE BAUEN

Lege **bis zu 2 Gleise** auf Verbindungen auf dem Spielplan, um dein **Eisenbahnnetz** zu erweitern. Zu Beginn des Spiels besteht dein **Eisenbahnnetz** aus nichts anderem als einem Bahnhof in Wien, also muss dein erstes Gleis Wien mit einer angrenzenden Stadt verbinden. Jede Verbindung zwischen einem Städtepaar braucht nur 1 Gleis; zwischen demselben Städtepaar kann aber jeder Spieler sein eigenes Gleis bauen.



**Allgemeine Regel:** Dein **Eisenbahnnetz** ist ein zusammenhängendes Netz zwischen mehreren Städten, das sich aus **deinen Gleisen** zusammensetzt. In jedem Spiel beginnt dein Eisenbahnnetz in Wien (wozu auch die angeschlossenen Fabrikbaustellen zählen) und verzweigt sich von dort aus mit jedem Gleis weiter.

### EINSCHRÄNKUNGEN

- Du darfst kein Gleis bauen, wenn es nicht mit deinem **bestehenden Eisenbahnnetz** verbunden ist.
- Jeder Spieler darf auf jede Verbindung zwischen zwei Städten **nur 1 Gleis** legen.
- Du darfst kein Gleis auf eine Verbindung legen, die mit einer Staatsbahn-Krone markiert ist. (Du kannst aber die freie Aktion *Den Zugang zu einer Verbindung der Staatsbahn kaufen* dafür nutzen.)
- Solange du **keinen** Bahnhof in einer Stadt hast, darfst du deine Gleise nur auf maximal **2 der angrenzenden Verbindungen** dieser Stadt bauen.
- Sobald du einen Bahnhof in einer Stadt gebaut hast, darfst du auf alle angrenzenden Verbindungen dieser Stadt Gleise bauen.
- Die Bahnhöfe oder Gleise der anderen Spieler haben keinen Einfluss darauf, mit wie vielen Gleisen du eine Stadt verbinden darfst.



**Beispiel:** Gelb hat sein Eisenbahnnetz von Wien ostwärts nach Bratislava und südwärts nach Wr. Neustadt erweitert. Gelb führt die Aktion *Gleise bauen* hauptsächlich aus, um den südlichen Zweig von Wr. Neustadt nach Sopron zu verlängern. Gelb will aber die Möglichkeit, ein zweites Gleis zu bauen, nicht ungenutzt lassen und wägt seine Optionen ab.

Gelb überlegt, Wr. Neustadt auch mit dem blauen Knotenpunkt Gloggnitz zu verbinden; dies wäre jedoch das dritte Gleis von Gelb, das mit Wr. Neustadt verbunden ist. Ohne einen Bahnhof in Wr. Neustadt ist das für Gelb nicht erlaubt – ohne Bahnhof dürfen nur 2 Gleise von Gelb auf den angrenzenden Verbindungen derselben Stadt liegen.

Gelb beschließt, einen weiteren Zweig von Wien aus zu legen, in dem Fall Richtung Südwesten. Obwohl dies das dritte Gleis von Gelb wäre, das mit Wien verbunden ist, ist der Spielzug erlaubt, weil Gelb einen Bahnhof in Wien hat.

## GEBÜHREN AN ANDERE SPIELER

Wenn auf der Verbindung, auf die du ein Gleis bauen willst, bereits Gleise von anderen Spielern liegen, musst du jedem dieser Spieler 10 Gulden bezahlen. Wenn du nicht genug Gulden zum Bezahlen hast, kannst du dort kein Gleis bauen.

## BENÖTIGTE GÜTER BEZAHLEN

Zusätzlich zu den möglichen Gebühren musst du die passenden Materialien zur Verfügung stellen, um das Gleis zu bauen. Unabhängig davon, ob du 1 oder 2 Gleise baust, musst du **insgesamt 1 Holz, 1 Stein und 1 Eisen** von deinem Spielertableau abgeben (entweder von einem Zug und/oder aus deiner Lagerhalle).

## ARBEITER ZUWEISEN

Zusätzlich zu den Ressourcenkosten musst du deinem „Gleisbauprojekt“ auch **Arbeiter aus deinem Schulungsbereich** zuweisen. Jede Stadt hat einen gewissen **Aufwand**, der im Zahnrad in der oberen linken Ecke steht. Diese Zahl gibt die Gesamterfahrung an, die deine zugewiesenen Arbeiter haben müssen. Wenn du mehrere Städte innerhalb eines Spielzuges verbinden willst, rechne die **Aufwandswerte aller Städte** zusammen:

### Aufwand



**Gesamterfahrung deiner Arbeiter  $\geq$  Gesamtaufwand für neue Städte**

**Hinweis:** In seltenen Fällen möchtest du möglicherweise eine Verbindung zwischen zwei Städten herstellen, die bereits Teil deines Eisenbahnnetzes sind. In diesem Fall gilt nur der niedrigere Aufwandswert der beiden Städte.

### Arbeitsbereich



### Schulungsbereich

Du kannst nur Arbeiter zuweisen, die sie sich im **Schulungsbereich** befinden. Arbeiter in Arbeitsbereichen sind **nicht verfügbar**. Arbeiter in Feld 1 haben den Erfahrungswert 1, in Feld 2 den Erfahrungswert 2 und in Feld 3 den Erfahrungswert 3. Verschiebe die ausgewählten Arbeiter aus dem Schulungsbereich **nach oben** in den jeweiligen Arbeitsbereich. Es gibt keinen Ausgleich dafür, wenn du mehr Erfahrung zuweist, als nötig.



**Beispiel 1:** Türkis hat sein Eisenbahnnetz von Wien ostwärts nach Bratislava ausgebaut. Jetzt will Türkis die Verbindung von Bratislava nach Wr. Neustadt **und** die Verbindung von Bratislava nach Sopron bauen.

Die beiden neuen Städte (Wr. Neustadt und Sopron) haben Aufwandswerte von 3 bzw. 2. Türkis muss Arbeiter mit einer Gesamterfahrung von mindestens 5 ( $3 + 2$ ) in den Arbeitsbereich schieben können.

Dies kann eine beliebige Kombination von Arbeitern im Schulungsbereich sein, solange ihre Gesamterfahrung mindestens 5 beträgt. Leider sind die einzigen Arbeiter, die Türkis gerade im Schulungsbereich hat, nur auf Feld 2.



Ihre Gesamterfahrung von 4 reicht nicht aus, um beide Gleise zu bauen. Darüber hinaus wäre das nicht erlaubt, da Türkis keinen Bahnhof in Bratislava hat und daher nur 2 Gleise haben darf, die mit Bratislava verbunden sind.



**Beispiel 2:** Stattdessen baut Türkis nur die Verbindung von Bratislava nach Wr. Neustadt. Die neue Stadt (Wr. Neustadt) hat einen Aufwandswert von 3. Türkis muss Arbeiter zuweisen, deren Gesamterfahrung mindestens 3 beträgt.

Die einzigen Arbeiter, die Türkis im Schulungsbereich hat, sind aber die 2 Arbeiter in Feld 2. Ihre Gesamterfahrung ist 4, was ausreicht, um diese Verbindung zu bauen. Türkis bewegt beide Arbeiter nach oben in den Arbeitsbereich, mit einem Hauch von Bedauern darüber, dass ein wenig vom Know-how der Arbeiter „verschwendet“ werden muss.

## BRÜCKEN

Um Gleise auf einer grauen Verbindung zu bauen, musst du einen **Brückenbauer** im Personal haben (siehe **Personal einstellen**, Seite 18). Solange du den nicht hast, kannst du keine Gleise auf graue Verbindung bauen. Für jedes Gleis, das du auf einer grauen Verbindung platzierst, musst du außerdem **1 zusätzlichen Stein** ausgeben.

## TUNNEL

Um Gleise auf einer orangenen Verbindung zu bauen, musst du einen **Tunnelbauer** im Personal haben (siehe **Personal einstellen**, Seite 18). Solange du den nicht hast, kannst du keine Gleise auf orangene Verbindung bauen. Für jedes Gleis, das du auf einer orangenen Verbindung platzierst, musst du außerdem **1 zusätzliches Eisen** ausgeben.

## BONI UND OPTIONEN IN NEU ERSCHLOSSENEN STÄDTEN

Jede neue Stadt, mit der du dich verbindest, bietet bestimmte Boni oder neue Optionen.



**BONUS:** Erhöhe sofort deinen Einfluss um die Anzahl an Schritten, die auf dem Sechseck angegeben ist.

**Kleiner Tipp:** In Feldkirchen bekommt man gleich 3 zusätzliche Schritte für den Einfluss.



**OPTION:** Auf **Bahnhofsbaustellen** kannst du bei einer nachfolgenden Aktion einen **Bahnhof bauen**.



**OPTION:** Auf **Fabrikbaustellen** kannst du bei einer nachfolgenden Aktion eine **Fabrik bauen**.



**OPTION:** Das steht für die **Nachfrage nach einem Gut**; du kannst sie bedienen, indem du **1 Gut auslieferst**. Da dies eine freie Aktion ist (siehe S. 26), kannst du es sogar schon in diesem Zug tun!



Sofern es Geschäftsmarker in der Stadt gibt, lege sofort den obersten Marker ab und nutze seinen Wert, um folgende Optionen „einzukaufen“. Jede Option kostet jeweils 1 Punkt.

- ➔ Erhöhe deinen Einfluss um 1 Schritt.
- ➔ Erhöhe deinen Aktienkurs um 1 Schritt.
- ➔ Baue einen **Güterwagen** dauerhaft in einen **Personenwagen** um. Drehe dafür das Zugwagenplättchen von der Güterwagen-Seite auf die Personenwagen-Seite. Sollte sich ein Güter-Würfel auf dem Plättchen befinden, lege ihn in den allgemeinen Vorrat zurück (aber denke davor daran, dass du deine Güter jederzeit neu anordnen kannst). Wenn auf dem Güterwagen einen **Reserviert-Marker** liegt, steht er nicht für die Umwandlung in einen Personenwagen zur Verfügung.

**Beispiel:** Du verbindest dich mit einer Stadt, auf der ein Geschäftsmarker mit der Zahl „3“ liegt. Du nimmst den Marker und gibst ihn aus, um deinen Aktienkurs zweimal zu erhöhen und einen Güterwagen dauerhaft in einen Personenwagen umzuwandeln.

**Hinweis:** Du erhältst die Boni einer Stadt nur, wenn du sie das erste Mal deinem Eisenbahnnetz hinzufügst. Wenn du eine Verbindung legst, die zu einer bereits von dir angeschlossenen Stadt führt, erhältst du die Boni also nicht erneut.

## MÜRZZUSCHLAG-GLOGGNITZ-VERBINDUNG (SEMME- RING-PLÄTTCHEN)

Falls du gerade ein Gleis auf die Mürzzuschlag-Gloggnitz-Verbindung gebaut hast und der erste Spieler bist, der das tut, darfst du dir das Semmering-Plättchen nehmen. Es wird dein Einkommen bei der Schlusswertung verdoppeln!



### Nur für Trieste gilt:

*In dem Moment, in dem du Triest an dein Eisenbahnnetz anbindest, nimmst du dir sofort 10 Gulden für jedes deiner Gleise in deinem Netz. (Dieser Bonus gilt für jeden Spieler.)*

## HAUPTAKTION 2: PERSONAL EINSTELLEN

Stelle eine **Anzahl von Arbeitern deiner Wahl** ein. Zusätzlich darfst du 1 **Brückenbauer** und/oder 1 **Tunnelbauer** (zusammen **Ingenieure** genannt) einstellen.

Jede der **4–8 Spalten unterhalb der Knotenpunkte** auf dem Arbeitsmarkt-Tableau ist eine **Quelle von Arbeitern**. Jede Spalte gehört zu genau 1 Knotenpunkt.

Jeder der **4 Knotenpunkte** ist außerdem eine **Quelle von Ingenieuren**.



### ARBEITER EINSTELLEN

Zuerst musst du **1 Spalte als Quelle** auswählen, von der du **während dieser Aktion Arbeiter** einstellst. Du kannst nur einen **Knotenpunkt** als Quelle wählen, dessen **Einflussmarker** sich auf der Einflussleiste auf der **gleichen Höhe** wie dein **Einflussmarker** oder **links von diesem** befindet.



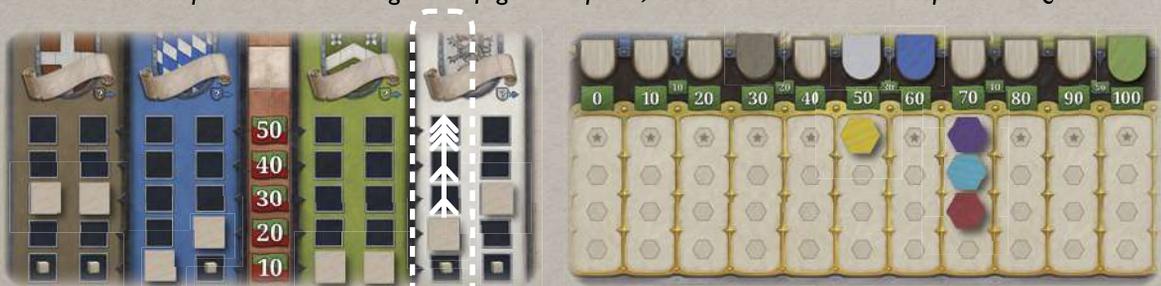
Feld 1 des  
Schulungsbereichs

Für jeden Arbeiter, den du jetzt einstellst:

1. Bezahle den **Preis** entsprechend der Zeile, in der sich der naturfarbene **Arbeitslohn-Marker** in der gewählten Spalte befindet.
2. Bewege diesen **Marker** (wenn möglich) **1 Feld nach oben** (alle Preise starten bei 10 Gulden und können auf bis zu 50 Gulden steigen).
3. Nimm **1 deiner Arbeiter** aus deinem Vorrat und platziere ihn auf **Feld 1 im Schulungsbereich** auf deinem Spielertableau.

**Beispiel:** Gelb will so viele Arbeiter wie möglich für 200 Gulden einstellen. Zuerst muss Gelb eine Spalte (also Quelle) auswählen. Die Spalten der grünen und blauen Knotenpunkte haben einige sehr günstige Arbeiter zu bieten.

Nur leider hat Gelb nicht genug Einfluss, um Arbeiter aus diesen Knotenpunkten einzustellen; Gelb hat nur genug Einfluss für die Arbeiter aus dem bronzenen und weißen Knotenpunkt. Eine Spalte aus dem weißen Knotenpunkt hat die billigste verfügbare Option, daher wählt Gelb diese Spalte als Quelle.



Gelb hat 230 Gulden und entscheidet sich, davon 190 Gulden für 5 Arbeiter auszugeben:

- |                  |   |           |   |                      |   |   |
|------------------|---|-----------|---|----------------------|---|---|
| Erster Arbeiter  | ☞ | 20 Gulden | ☞ | Marker geht auf 30   | ☞ | +1 Arbeiter auf Feld 1 im Schulungsbereich. |
| Zweiter Arbeiter | ☞ | 30 Gulden | ☞ | Marker geht auf 40   | ☞ | +1 Arbeiter auf Feld 1 im Schulungsbereich. |
| Dritter Arbeiter | ☞ | 40 Gulden | ☞ | Marker geht auf 50   | ☞ | +1 Arbeiter auf Feld 1 im Schulungsbereich. |
| Vierter Arbeiter | ☞ | 50 Gulden | ☞ | Marker bleibt auf 50 | ☞ | +1 Arbeiter auf Feld 1 im Schulungsbereich. |
| Fünfter Arbeiter | ☞ | 50 Gulden | ☞ | Marker bleibt auf 50 | ☞ | +1 Arbeiter auf Feld 1 im Schulungsbereich. |

**Hinweis:** Jeder Spieler kann maximal 15 Arbeiter einstellen (mehr Figuren bietet das Spiel nicht).

## INGENIEURE EINSTELLEN

Zusätzlich zu den Arbeitern darfst du mit dieser Aktion **1 Brückenbauer** und/oder **1 Tunnelbauer** vom **Arbeitsmarkt-Tableau** nehmen. Du kannst als Quelle dafür nur **Knotenpunkte** (mit **Ingenieur**) wählen, dessen **Einflussmarker** sich auf der Einflussleiste auf der **gleichen Höhe** wie **dein Einflussmarker** oder **links von diesem** befindet. Dies kann für jeden **Ingenieur** eine andere Quelle als bei den Arbeitern sein - solange die Quelle für dich verfügbar ist.

Ein **Ingenieur** kostet immer **30 Gulden**. Lege den eingestellten **Ingenieur** auf das vorgesehene Feld auf deinem Spielertableau.



**Hinweis:** Du darfst von jeder Sorte **Ingenieur** nur maximal 1 haben. Ein jeweils zweiter **Brückenbauer** oder **Tunnelbauer** ist nicht erlaubt.

**Beispiel:** Gelb hat noch 40 Gulden übrig, nachdem 5 Arbeiter aus der linken Spalte des weißen Knotenpunktes eingestellt wurden. Nun will Gelb auch einen **Ingenieur** einstellen. Mit dem Ziel, auf orangenen Verbindungen bauen zu können, wählt Gelb einen **Tunnelbauer**. Auch hier hat Gelb nur genug Einfluss, um vom bronzenen und weißen Knotenpunkt zu nehmen, und nur Bronze hat einen **Tunnelbauer**. Gelb zahlt 30 Gulden, nimmt den orangenen **Tunnelbauer** aus der bronzenen Spalte des Arbeitsmarkt-Tableaus und legt ihn auf das vorgesehene Feld im Spielertableau.



## HAUPTAKTION 3: GEBÄUDE BAUEN

Baue entweder 1 **Bahnhof** oder 1 **Fabrik**.

### BAHNHOF BAUEN

Du kannst einen Bahnhof nur auf eine freie **Bahnhofsbaustelle** bauen und nur in einer Stadt, die an dein **Eisenbahnnetz angeschlossen** ist. Bezahle die Gulden, die rechts neben der Bahnhofsbaustelle angegeben sind und lege dann 1 Bahnhof von deinem Spielertableau auf die Baustelle. Zuletzt entfernst du das nun leere „Ungebauter Bahnhof“-Plättchen von deiner Lagerhalle.



**Hinweis: Der Bau eines Bahnhofs bietet drei Vorteile:**

- ➔ Du darfst mehr als nur 2 Gleise auf Verbindungen dieser Stadt bauen.
- ➔ Du hast ein weiteres Feld auf dem Spielertableau, um Güter aufzubewahren.
- ➔ Du hast dein regelmäßiges Einkommen um 10 Gulden erhöht.



**Beispiel:** Das Eisenbahnnetz von Lila ist mit der Stadt verbunden, auf der sich das links abgebildete Stadtplättchen befindet. Lila wählt die Aktion **Gebäude bauen**, um hier einen Bahnhof zu bauen. Lila gibt 50 Gulden aus und platziert einen Bahnhof von auf der Bahnhofsbaustelle.

## FABRIK BAUEN



Baue 1 Fabrik deiner Wahl, die auf dem Fabriktableau ausliegt. Du musst die Fabrik dabei auf eine für dich verfügbare **Fabrikbaustelle** bauen können. Eine Fabrikbaustelle ist verfügbar, wenn sie mit deinem **Eisenbahnnetz** verbunden ist und für eure Spieleranzahl mitspielt (Fabrikbaustellen, die mit markiert sind, sind nur in 3- und 4-Spieler-Partien verfügbar; Fabrikbaustellen, die mit gekennzeichnet sind, stehen nur in 4-Spieler-Partien zur Verfügung). Beachte dabei, dass einige Städte, einschließlich Wien, Fabrikbaustellen haben, die über Straßen mit der Stadt verbunden sind. Um eine Fabrik zu bauen, gehe wie folgt vor:

1. Zahle die Baukosten, die links von der Fabrik stehen, die du bauen möchtest. (Für gewöhnlich ist das immer die Fabrik ganz links in der Reihe.)

**Beispiel:** Um die nächste verfügbare Eisenfabrik zu bauen, musst du 40 Gulden zahlen.



Es gibt zwei Ausnahmen, die diese Kosten außer Kraft setzen:

- ➔ Wenn die Fabrikbaustelle eigene Kosten ausweist, zahle diese individuellen Kosten.

**Beispiel:** Der Bau einer Fabrik auf dieser Baustelle kostet 40 Gulden, unabhängig von den aktuellen Baukosten für diesen Fabriktyp auf dem Fabriktableau.



**Fabrikbaustelle mit individuellen Kosten**

- ➔ Wenn die Fabrikbaustelle ein -Symbol ausweist, schau dir an, mit welcher Stadt die Fabrikbaustelle verbunden ist und zahle die dort angegebenen **Baukosten für den Bahnhof**, um die Fabrik zu errichten.

**Beispiel:** Du möchtest eine Fabrik auf einer Fabrikbaustelle mit einem -Symbol bauen. Diese Baustelle ist mit einer Stadt verbunden, deren Baukosten für den Bahnhof 30 Gulden betragen. Anstatt also die Kosten zu bezahlen, die für diesen Fabriktyp auf dem Fabriktableau angegeben sind, zahlst du die 30 Gulden.



**Baukosten für Bahnhof**

**Fabrikbaustelle mit individuellen Kosten**

2. Lege die gekaufte Fabrik auf das **Fabrikfeld** in der unteren rechten Ecke deines **Spielertableaus**. Dort ist Platz für beliebig viele Fabriken.
3. Wähle **1** deiner Arbeiter (aus dem Schulungs- oder Arbeitsbereich) von deinem Spielertableau.
4. Nimm dir Güter aus dem allgemeinen Vorrat, die dem gerade gekauften Fabriktyp entsprechen. Die **Anzahl der Güter**, die du nehmen darfst, hängt vom **Feld** ab, aus dem du den **Arbeiter** in Schritt 3 genommen hast (2, 3 oder 4, siehe Beispiel unten). Platziere den ausgewählten Arbeiter auf einer **freien Fabrikbaustelle**, die an dein Eisenbahnnetz angeschlossen ist. Lege alle Güter neben den Arbeiter. Diese Güter stellen die zukünftige Produktion dieser Fabrik dar. Der Arbeiter bleibt hier für den Rest des Spiels „als Fabrik“ stehen.
5. Wenn du eine Vertragskarte mit einem leeren Fabrikfeld hast, das dem gerade gekauften Fabriktyp entspricht, kannst du die Fabrik sofort auf dieses Feld verschieben. (Du kannst deine Fabriken jederzeit zwischen den Verträgen und/oder deinem Spielertableau umordnen.)

**Hinweis:** Der Bau einer Fabrik verschafft dir zwei Vorteile:

- ➔ Der **Arbeiter** auf dem Spielplan wird in der Lage sein, die Güter für dich zu produzieren, die du daneben gelegt hast.
- ➔ Du kannst diese Fabrik zur Erfüllung eines Vertrages verwenden.



**Beispiel:** Gelb will in Bratislava eine Eisenfabrik bauen, was möglich ist, da die Stadt an das Eisenbahnnetz von Gelb angeschlossen ist. Gelb zahlt 40 Gulden, das sind die aktuellen Baukosten für eine Eisenfabrik, und verlegt die Fabrik auf sein Spielertableau. Gelb könnte Arbeiter aus Feld 3 nehmen so dass diese Fabrik letztendlich 4 Eisen produzieren wird, plant aber, diesen Arbeiter noch später in der Runde einzusetzen. Stattdessen entscheidet sich Gelb für den Einsatz des Arbeiters auf Feld 2.

Also verlegt Gelb diesen Arbeiter auf die Fabrikbaustelle in Bratislava und nimmt 3 Eisen aus dem allgemeinen Vorrat, um sie neben den Arbeiter zu setzen. Gelb hat einen Vertrag, der eine Eisenfabrik erfordert, und verschiebt daher die Fabrik sofort auf diesen Vertrag.

Jetzt hat Gelb einen Vertrag erfüllt und hat 3 Eisen, um es in späteren Aktionen zu produzieren.

## HAUPTAKTION 4: GÜTER PRODUZIEREN

Jeder Arbeiter auf dem Spielplan, der neben sich noch Güter liegen hat, kann 1 seiner Güter produzieren. Produzieren ist immer optional! Von jedem Arbeiter, den du produzieren lässt, nimmst du **1 Gut** weg und lagerst es sofort auf einem freien Feld in deinem Spielertableau ein; du hast dabei die folgenden 3 Möglichkeiten:

- Jede Lokomotive kann 1 **Kohle** aufnehmen.
- Jeder Güterwagen kann **1 Gut deiner Wahl** aufnehmen.
- Jedes leere Feld in der Lagerhalle kann **1 Gut deiner Wahl** aufnehmen.



**Hinweis:** Zu Beginn ist nur 1 Feld in deiner Lagerhalle verfügbar, aber wenn du mehr Bahnhöfe baust, erhältst du auch mehr Lagerplätze.

Du darfst keine Güter an der Anlegestelle lagern (dafür ist kein Platz vorgesehen). Lege alle Güter, die du nicht bei dir lagern kannst, in den allgemeinen Vorrat zurück. Denke aber vorher daran, dass du deine Güter jederzeit umordnen kannst (Anlegestelle ausgenommen). So kannst du die neuen Güter lagern und dafür alte entsorgen, wenn dir das hilft.

## HAUPTAKTION 5: GÜTER KAUFEN ODER BESTELLEN

Nutze die Aktion, um entweder direkt **1 Gut zu kaufen** oder **Güter für die nächste Runde zu bestellen**.

### DIREKT KAUFEN

Nimm dir aus dem Versandmarkt den obersten Würfel des gewünschten Gütertyps und bezahle den Preis, der in der Reihe angegeben ist. Lege den Würfel auf einen leeren Lagerplatz in deinem Spielertableau. (Die Möglichkeiten findest du bei der Beschreibung von Hauptaktion 4.)



### FÜR NÄCHSTE RUNDE BESTELLEN (nicht verfügbar in Runde 8)

Im Gegensatz zum Direktkauf, bei dem du nur 1 Gut kaufen kannst, hast du hier die Möglichkeit, mehrere Güter zu bestellen. Bestellte Güter werden aber erst in *Phase 3* der nächsten Runde ankommen, so dass du sie nicht für Aktionen in dieser Runde verwenden kannst. Die Anzahl der Güter, die du bestellen kannst, wird durch das **Verschiffungsplättchen** über der aktuellen Runde auf der Rundenleiste festgelegt. (Jeder Spieler kann in dieser Runde so viele Güter bestellen.)



Für **jede Ware**, die du bestellst, nimmst du den obersten Würfel des entsprechenden Gütertyps aus dem Versandmarkt und **zahlst den Preis**, der in der Reihe angegeben ist. Danach legst du die Würfel auf die **Anlegestelle** an der rechten Seite deines Spielertableaus.

Du darfst am Ende der Phase **nicht** mehr Würfel auf deiner Anlegestelle haben als die Zahl auf dem Verschiffungsplättchen. (Das heißt: Wenn du die Aktion mehrfach innerhalb einer Runde verwendest, darfst du insgesamt nicht mehr Güter bestellen als die Zahl vorgibt. Die Zahl gilt nicht pro Aktion.)

## HAUPTAKTION 6: LOKOMOTIVE KAUFEN ODER AUFRÜSTEN

Du kannst entweder **1 neue Lokomotive kaufen** oder **1 deiner Lokomotiven aufrüsten**. Dir stehen alle Lokomotiven zur Verfügung, die sich zu dem Zeitpunkt **links vom Rundenmarker** auf der Rundenleiste befinden; alle rechts davon lassen sich (noch) nicht kaufen.

### LOKOMOTIVE KAUFEN

Du kannst diese Aktion nur machen, wenn du nicht schon 3 Züge auf deinem Spielertableau hast. Führe die folgenden Schritte aus:

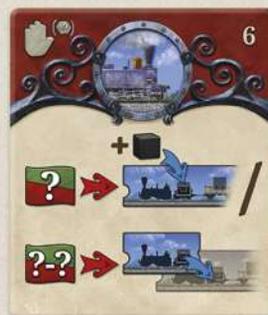
1. Bezahle den Preis, der auf dem Lokomotivplättchen angegeben ist.
2. Nimm das Plättchen und platziere es ganz links in einer leeren Zugreihe auf deinem Spielertableau.
3. Nimm dir so viele Zugwagenplättchen, wie es der Lokomotiv-Wert vorgibt (Beispiel: **6** Plättchen bei der **IS-6**), und lege sie rechts von der Lokomotive ab, alle mit der Güterwagenseite nach oben.
4. Wenn auf dem Lokomotivplättchen Einfluss abgebildet ist (bei **IS-6**, **IS-7** und **IS-8**), erhöhe sofort deinen Einfluss um die entsprechenden Schritte.
5. Nimm 1 Kohle aus dem Vorrat und lege sie auf das Lokomotivplättchen.

### LOKOMOTIVE AUFRÜSTEN

Du darfst zum Aufrüsten keine Lokomotive verwenden, die noch nicht verfügbar ist (wie oben beschrieben). Ansonsten führe die folgenden Schritte aus:

1. Zahle die Differenz, die sich aus dem Kaufpreis deiner aktuellen Lokomotive und dem Kaufpreis der gewünschten Lokomotive ergibt.
2. Erhöhe die Anzahl an Zugwagenplättchen, damit sie dem Wert der neuen Lokomotive entsprechen. (Eine IS-7 Lokomotive zum Beispiel sollte 7 Zugwagenplättchen haben.) Füge die neuen Plättchen ans Ende der Lokomotive an, mit der Güterwagenseite nach oben.
3. Nimm das neue Lokomotivplättchen und ersetze damit das aktuelle. Das alte Plättchen wird aus dem Spiel genommen.
4. Wenn auf dem neuen Lokomotivplättchen ein Einfluss dargestellt ist (bei **IS-6**, **IS-7** und **IS-8**), erhöhe sofort deinen Einfluss um die entsprechenden Schritte.

**Hinweis:** Wenn du aufrüstest erhältst du **keine** Kohle! Allerdings: Wenn sich auf der ersetzten Lokomotive eine Kohle befunden hat, darfst du sie auf die neue legen. Denkt immer daran, dass ihr eure Güter sowieso jederzeit neu anordnen könnt (Anlegestelle ausgenommen).



## HAUPTAKTION 7: EINEN VERTRAG SICHERN

Jede Vertragskarte zeigt die Anzahl und die Typen von Fabriken an, die erforderlich sind, um sie zu erfüllen.

Die obere rechte Ecke zeigt die Gulden an, die du am Ende des Spiels für diesen Vertrag verdienst oder verlierst, wenn es **irgendeinem Spieler** gelungen ist, sein Eisenbahnnetz mit Trieste zu verbinden.



Um einen Vertrag zu sichern, führe die folgenden Schritte aus:

1. Nimm die gewünschte Vertragskarte von der Auslage.
2. Nimm die abgebildete Anzahl an Reserviert-Markern.
3. Nimm die abgebildete Anzahl an **Investoren**.
4. Optional: Platziere eine passende Fabrik auf der Karte.

Anzahl & Typ  
von Fabriken

Belohnung /  
Strafe



### 1. NIMM DIE GEWÜNSCHTE VERTRAGSKARTE VON DER AUSLAGE

Such dir eine ausliegende Vertragskarte aus und lege sie offen vor dir ab. Du musst jedoch ausreichend nicht-reservierte Güterwagen haben (sieht Punkt 2 weiter unten). Sei jedoch vorsichtig, denn wenn am Ende des Spiels eine Verbindung zu Trieste besteht, ziehen unerfüllte Verträge (auf denen nicht alle Fabrikfelder gefüllt sind) etwas von deinem Reichtum ab!

### 2. NIMM DIE ABGEBILDETE ANZAHL AN RESERVIERT-MARKERN

Nimm so viele Reserviert-Marker, wie auf der Vertragskarte abgebildet sind, und verteile sie einzeln auf die Güterwagen auf deinem Spielertableau. Die markierten Güterwagen sind für den Rest des Spiels nicht mehr verfügbar. Die Güterwagen müssen nicht Teil der gleichen Lokomotive sein und müssen auch nicht nebeneinander liegen.

Wenn du einen Marker auf einen Güterwagen legen musst, der ein Gut lagert, musst du das Gut in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. (Davor hast du wie immer die Möglichkeit, deine Güter neu anzuordnen.)

**Hinweis:** Du kannst einen Reserviert-Marker nicht auf einen Personenwagen legen. Wenn du nicht genug Güterwagen hast, um alle Reserviert-Marker unterzubringen, kannst du den Vertrag nicht sichern.

### 3. NIMM DIE ABGEBILDETE ANZAHL AN INVESTOREN

Nimm die auf der Vertragskarte abgebildete Anzahl an **Investoren** und lege sie von unten nach oben auf freie **Investorenfelder** auf deinem Aktienmarkt-Tableau. Wenn nicht mehr genügend **Investorenfelder** frei sind für alle **Investoren**, nimm nur so viele, wie du freie Felder hast.

### 4. OPTIONAL: PLATZIERE EINE PASSENDE FABRIK AUF DER KARTE.

Wenn du willst, kannst du die Fabrikfelder auf dem erworbenen Vertrag direkt mit den passenden Fabriken füllen, entweder von deinem Spielertableau oder von anderen Verträgen. Du kannst die Fabriken aber auch jederzeit zwischen deinen Verträgen und/oder deinem Spielertableau verschieben.

## HAUPTAKTION 8: NÄCHSTENLIEBE ZEIGEN

Bezahle Gulden an die Bank, um deinen Einfluss zu erhöhen. Jeder Schritt auf der Einflussleiste kostet 10 Gulden. Es gibt keine Begrenzung, wie viele Schritte du auf einmal kaufst.

**Beispiel:** Blau gibt 20 Gulden aus, um seinen Einflussmarker von 40 auf 60 zu bewegen.



## HAUPTAKTION 9: AKTIENKURS BEEINFLUSSEN

Du kannst deinen Aktienkurs entweder **um 1 Schritt** erhöhen oder **um beliebig viele Schritte** senken.

### AKTIENKURS ERHÖHEN

Wenn du deinen Aktienkurs um 1 Schritt erhöhen willst, musst du dafür Einfluss verlieren. Verliere so viele Schritte Einfluss auf der Einflussleiste, wie das Feld angibt, auf das du deinen Aktienkurs-Marker bewegen willst.

### AKTIENKURS SENKEN

Alternativ darfst du auch deinen Aktienkurs-Marker um beliebig viele Schritte nach unten schieben. Das kostet dich nichts.

**Warum solltest du das tun?** Siehe dazu die freie Aktion Aktien verkaufen (Seite 26)

**Beispiel:** Den Aktienkurs von 40 Gulden auf 60 Gulden zu erhöhen, würde dich nur 1 Einfluss kosten; wenn du ihn aber von 180 Gulden auf 240 Gulden erhöhen willst, würde das 5 Einfluss kosten.



## HAUPTAKTION 10: SPENDEN SAMMELN

Nimm dir 10 Gulden aus der Bank.



## HAUPTAKTION 11: PAssEN

Verwende diese Aktion, um zu passen. Wie bei allen anderen Aktionen musst du auch hier deinen Einfluss um je 1 Schritt senken für jeden **deiner** Handmarker, der bereits auf dem Hauptaktionsplättchen abgelegt ist.



## FREIE AKTIONEN

Vor, während oder nach jeder Hauptaktion kannst du die folgenden freien Aktionen beliebig oft und in einer beliebigen Kombination ausführen:

- Aktien verkaufen.
- 1 Gut ausliefern (**Achtung Ausnahme:** nur 1x pro Spielzug).
- Den Zugang zu einer Verbindung der Staatsbahn kaufen.

### ☛ FREIE AKTION: AKTIEN VERKAUFEN

Dies ist eine schnelle Möglichkeit, um die Nachfrage nach Aktien deines Unternehmens in bare Münze umzuwandeln. Der Wert einer Aktie kann zwischen 40 und 240 Gulden schwanken. Das zeigen die sechs Reihen des Aktienmarktes. Ein **Investor** in einer Reihe zeigt an, dass dieser **Investor** grundsätzlich bereit wäre, so viel Geld (mit einem Maximum von 240 Gulden) an dich zu geben, wenn der Aktienpreis auch entsprechend hoch ist.

**Beispiel:** Ein **Investor** in der 130-Gulden-Reihe ist bereit, bis zu 130 Gulden für eine Aktie zu zahlen. Die **Investoren** darüber zeigen an, dass sie auch 180 oder 240 Gulden zahlen würden, wenn das der aktuelle Aktienkurs wäre.

Du kannst diese Aktion nur ausführen, wenn sich der **oberste Investor** auf **gleicher Höhe** mit dem **Aktienkurs-Marker** oder **darüber** befindet. Dann schiebst du den obersten **Investor** dauerhaft in den Aktionärsbereich deines Aktienmarktes (oben links). Du versprichst damit dem **Investor**, am Ende des Spiels eine Dividende auszuzahlen. Der **Investor** zahlt dir im Gegenzug jetzt **Gulden in Höhe des aktuellen Aktienkurses** (das heißt: nimm dir das Geld aus der Bank).



**Beispiel:** Der Aktienkurs beträgt 130 Gulden und es gibt 7 **Investoren** im Aktienmarkt. Du könntest diese Aktion bis zu viermal ausführen, wobei jede Aktie für 130 Gulden verkauft werden würde; klar könntest du auch mehr erhalten, wenn dein Aktienkurs vorher steigen würde, aber dennoch ist das vielleicht wichtiges schnelles Geld.

### ☛ FREIE AKTION: 1 GUT AUSLIEFERN (NUR 1X PRO SPIELZUG)

Jeder der 4 **Knotenpunkte** will zu Beginn des Spiels die gleichen Dinge: **1 Holz, 1 Stein, 1 Eisen, 2 Kohle**. Das sind **einmalige** Forderungen: Sobald jemand ein Holz an einen Knotenpunkt liefert, will diese Stadt kein Holz mehr; gleiches gilt für Stein und Eisen. Sobald ein Knotenpunkt seine zweite Kohle bekommen hat, will die Stadt auch keine Kohle mehr.

Du kannst nur an einen Knotenpunkt liefern, der an dein **Eisenbahnnetz** angeschlossen ist. Und die kannst nur solche Güter liefern, die neben deinen Arbeitern (also den Fabriken) auf dem Spielplan liefern!

Außerdem: Derselbe Spieler darf nicht zweimal Kohle in dieselbe Stadt liefern.

In einer 3- oder 4-Spieler-Partie verlangen einige der anderen Städte auch Güter; die Erfüllung ihrer Nachfrage funktioniert nach dem gleichen Prinzip.

### Um 1 Gut auszuliefern, führe die folgenden Schritte aus:

1. Gib 1 Kohle aus, indem du sie von einem deiner Felder auf dem Spielertableau in den Vorrat zurücklegst (Lokomotive, Güterwagen oder Lagerhaus; nicht von der Anlegestelle!).
2. Nimm 1 Güter-Würfel von einer deiner Fabriken auf dem Spielplan (also von einem deiner Arbeiter mit Würfeln daneben) suche dir einen Knotenpunkt aus, der mit deinem Eisenbahnnetz verbunden ist, und lege dort den Würfel dauerhaft auf das passende leere Bedarfsfeld.
3. Erhalte deine Bezahlung:

↔ **Für die Lieferung von Kohle an einen Knotenpunkt** darfst du dir den wertvollsten verbliebenen Stadtschlüssel nehmen, der mit der Farbe des Knotenpunktes übereinstimmt (erst den großen aus Gold, dann den kleinen aus Silber; denke daran, dass du nicht zweimal Kohle an die gleiche Stadt ausliefern kannst; es ist also nicht möglich, beide Stadtschlüssel einer Farbe zu bekommen).



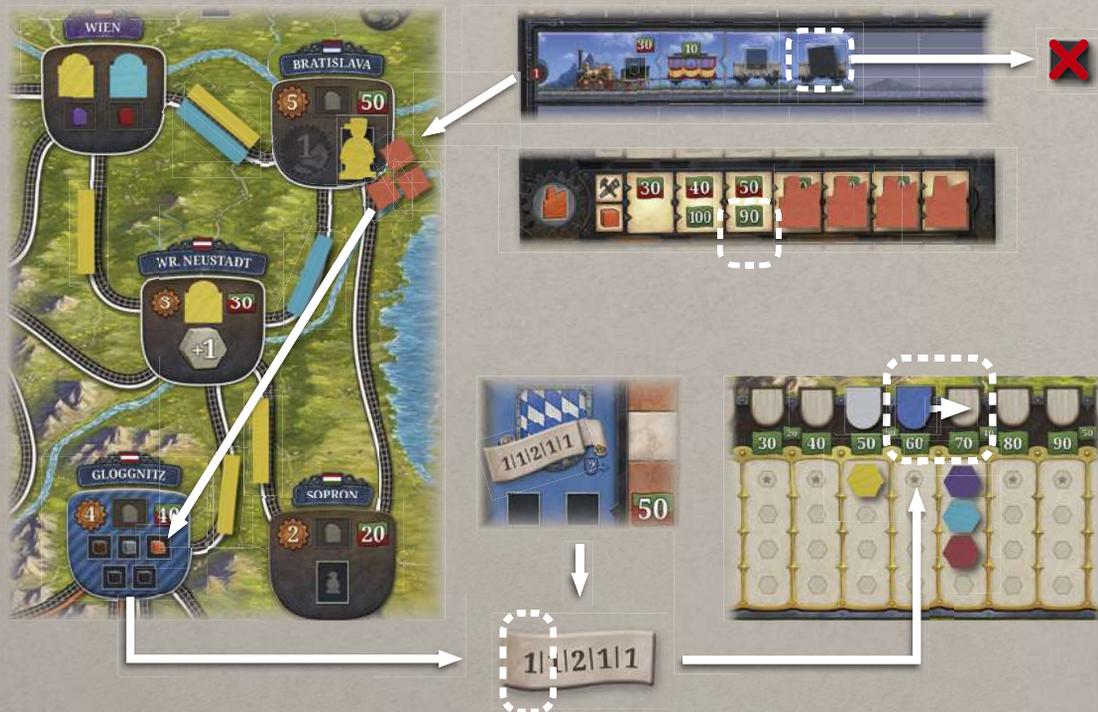
↔ **Für die Lieferung aller anderen Güter**, suche die Reihe auf dem Fabriktableau, die dem ausgelieferten Gütertyp entspricht, und finde dort das von links aus letzte freie Feld (siehe Beispiel). Der untere Wert entspricht deiner Bezahlung in Gulden.

4. Wenn du an einen **Knotenpunkt** ausgeliefert hast, erhöht sich der **Einfluss der Stadt** entsprechend dem Wachstumsmarker auf dem Arbeitsmarkt-Tableau. Beim ersten Güter-Würfel, der an die Stadt geliefert wird, erhöht sich der Einfluss gemäß der ersten Zahl; beim zweiten Würfel dann gemäß der zweiten Zahl usw.

**Beispiel:** Unmittelbar nachdem Gelb die Hauptaktion Gleis bauen durchgeführt hat, um die Strecke von Wr. Neustadt nach Gloggnitz zu legen, nutzt Gelb die neue Verbindung, um als freie Aktion 1 Gut auszuliefern.

Gelb gibt 1 Kohle von seinem Güterwagen ab, nimmt 1 Eisen von seiner Fabrik in Bratislava und legt es auf das leere Feld für Eisen in Gloggnitz. Der aktuelle Preis für Eisen beträgt laut Fabriktableau 90 Gulden, also verdient Gelb 90 Gulden.

Gloggnitz ist ein Knotenpunkt in diesem Spiel, daher erhöht sich der Einfluss dieses Knotenpunktes auf der Einflussleiste. Das Eisen ist die erste Ware, die es erhalten hat, daher steigt der Einfluss entsprechend der ersten Zahl auf dem Wachstumsplättchen des blauen Knotenpunktes (1 Schritt).



## ❧ FREIE AKTION: ZUGANG ZU EINER VERBINDUNG DER STAATSBAHN KAUFEN

Du kannst diese Aktion nur dann ausführen, wenn dein Eisenbahnnetz mit einer der beiden Städte verknüpft ist, zwischen denen die Verbindung der Staatsbahn verläuft (also eine Verbindung mit Krone).

Führe dann die folgenden Schritte aus:

1. Bezahlen:

- ➔ Wenn noch **kein anderer Spieler** den Zugang dort erkauft hat, vergleichst du in den beiden Städten mit der Staatsbahnverbindung die **Baukosten für den Bahnhof** und zahlst davon den **höheren Preis**.
- ➔ Anderenfalls zahlst du den **niedrigeren Preis** – gib diese Gulden jedoch jeweils an jeden andern Spieler mit einem Gleis hier.

2. Lege 1 Schiene in deiner Spielerfarbe neben die Staatsbahn-Krone.

Von nun an ist diese Verbindung (und die verbundene Stadt) Teil deines Eisenbahnnetzes.

## ❧ PHASE 8: VORAUSSETZUNG FÜRS SPIELLENDE ÜBERPRÜFEN / RUNDENMARKER BEWEGEN

Wenn ihr euch in **Runde 8** befindet oder wenn ein Spieler über sein Eisenbahnnetz **Wien mit Trieste verbunden** hat, ist das Spiel jetzt sofort vorbei. Andernfalls bewegt ihr den Rundenmarker zur nächsten Runde auf der Rundenleiste vor.

## ❧ SCHLUSSWERTUNG ❧

Am Spielende führt nun jeder Spieler die folgenden Schritte durch, um sein Gesamtvermögen zu bestimmen:



1. Berechne ein letztes Mal dein Einkommen wie in **Phase 4: Einkommen verbuchen und nimm es dir**. Bist du der Spieler mit dem Semmering-Plättchen? Dann **verdopple** dieses Einkommen jetzt.
2. **Verkaufe alle Güter** von deinen Zügen und von der Lagerhalle auf dem Spielertableau. Für jedes verkaufte Gut bekommst du 10 Gulden.
3. **Erhalte Gulden für deine Stadtschlüssel:**
  - ➔ Jeder große Stadtschlüssel ist so viel Gulden wert, wie der entsprechende Einflussmarker dieses Knotenpunktes angibt (unterhalb).
  - ➔ Bei deinen kleinen Stadtschlüsseln betrachtest du hingegen die kleinen hochgestellten Zahlen. Jeder deiner kleinen Stadtschlüssel ist so viel Gulden wert, wie der nächstgelegene kleine Wert des entsprechenden Einflussmarkers angibt.

**Beispiel:** Der große goldene Stadtschlüssel von Blau ist 120 Gulden wert, der von Weiß 110, der von Bronze und Grün jeweils 100. Die kleinen silbernen Stadtschlüssel von Blau und Weiß sind 60 Gulden wert, Bronze und Grün 50.



4. **Erhalte Gulden** für jeden **Knotenpunkt**, dessen Einfluss **gleich oder geringer** ist, wie dein Einfluss (dessen Marker also in derselben Spalte oder links davon liegt).

1 Stadt ☞ 10 Gulden || 2 Städte ☞ 30 Gulden || 3 Städte ☞ 60 Gulden || 4 Städte ☞ 100 Gulden

5. **Jetzt überprüft gemeinsam:** Ist es einem von euch gelungen, Wien und Trieste mit seinem Eisenbahnnetz zu verbinden? Dann macht mit diesem Schritt 5 weiter. Ist das niemandem gelungen? Dann sind alle Verträge wertlos. Geht sofort zu Schritt 6.

a. **Überprüfe jeden deiner Verträge:**

i. **Sind alle Fabrikfelder dieses Vertrags gefüllt?** Dann **erhalte** die Belohnung in Gulden.

ii. **Gibt es freie Fabrikfelder auf diesem Vertrag?** Dann **bezahle** die Belohnung in Gulden (eine Strafzahlung für Nichterfüllung).

b. **Hast du Verträge (erfüllt oder unerfüllt)?** Dann überprüfe jetzt: **Ist dein Eisenbahnnetz mit Trieste verbunden?** Wenn das **nicht** der Fall ist, muss du andere Spieler mit einer Trassenpauschale entlohnen:

i. Finde die Stadt in deinem Eisenbahnnetz, die Trieste am nächsten liegt (d.h. die wenigstens Gleis-Verbindungen zwischen dieser Stadt und Trieste) berücksichtige dabei die Gleise aller Spieler.

ii. Bestimme genau welchen Weg du gehen würdest, um von dieser Stadt nach Trieste zu gelangen - und es muss der kürzeste Weg sein.

a. Wenn es mehrere kürzeste Wege gibt, vergleichst du immer von Stadt zu Stadt, welches abgehende Gleis dem Spieler mit dem höchsten Einfluss gehört. Diesem folgst du.

b. Bei Gleichstand an Einfluss in einer Stadt, sieh dir die nächste Stadt auf dem Weg an – überprüfe: Wer von denen an am Gleichstand beteiligten hat hier ein Gleis? Nimm diesen Spieler, um den Gleichstand zu brechen. Waren das die selben Spieler des ursprünglichen Gleichstands? Geh zur übernächsten Stadt und überprüfe hier, etc.

c. Wenn es zwei komplett gleichwertige Wege gibt, ist es egal, welchen Weg du nimmst, denn du zahlst ohnehin dem gleichen Spieler den gleichen Preis.

iii. Für jedes Verbindung, über die du diesen Weg bestimmst, bezahlst du dem Spieler mit dem meisten Einfluss 20 Gulden Trassenpauschale für sein Gleis dort.

6. **Zähle nun all deine Gulden.** Für jeden **Investor**, der sich im Aktionärsbereich des Aktienmarkt-Tableaus befindet, ziehst du jetzt 10% davon ab. Ja, das heißt, wenn du 10 Aktionäre hast, bleibt dir nichts mehr übrig...

## Der Spieler mit den meisten Gulden gewinnt!

**Beispiel:** Rot und Türkis haben ihre Eisenbahnnetze mit Trieste verbunden. Gelb hat zwei 4-teilige Anschlussmöglichkeiten, um das gelbe Netz mit Trieste zu verbinden:

➡ Von Bruck a.d. Mur aus über Graz, St. Veit a.d. Glan und Ljubljana nach Trieste.

➡ Von Fürstenfeld aus über Maribor, Celje und Ljubljana nach Trieste.

Lila und Rot haben eine Verbindung von Bruck a.d. Mur nach Graz, Türkis eine Verbindung von Fürstenfeld nach Maribor. Lila ist einflussreicher als Türkis und als Rot, die sich auf der gleichen Verbindung befinden. Gelb muss daher den Weg von Bruck a.d. Mur wählen, und zwar wie folgt:

➡ Bruck a.d. Mur – Graz: Gelb zahlt Lila 20 Gulden, weil Lila mehr Einfluss hat als Rot.

➡ Graz – St. Veit a.d. Glan – Ljubljana: Gelb zahlt Rot 40 Gulden (20 Gulden pro Gleis).

➡ Ljubljana – Trieste: Gelb zahlt Türkis 20 Gulden, weil Türkis mehr Einfluss hat als Rot.

**Tipp:** Nutze diese Formel, um dein Geld auszurechnen.

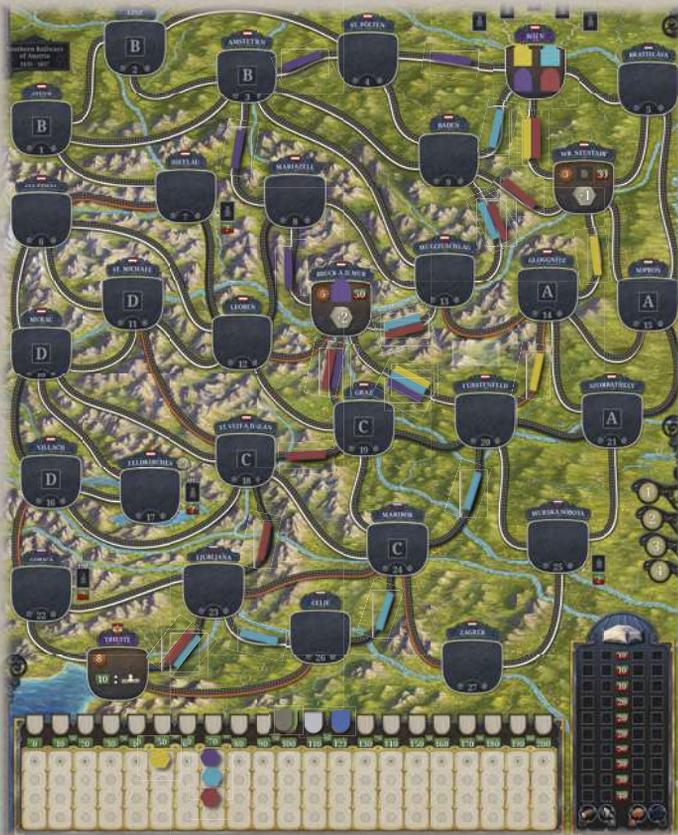
1 **Investor** x 0,9

2 **Investoren** x 0,8

3 **Investoren** x 0,7

⋮

10 **Investoren** x 0,0



Angenommen, Lila hätte zwischen Fürstenfeld und Maribor auch ein Gleis gelegt, dann hätte es für Gelb beim Vergleich der ersten Verbindungsstücke einen Gleichstand gegeben. In dem Fall werden die zweiten Verbindungsstücke entlang des Weges verglichen: Rot (Graz – St. Veit a. d. Glan) gegen Türkis (Maribor – Celje). Türkis hätte durch seinen höheren Einfluss im Vergleich zu Rot den Vorzug bekommen. Die zusätzliche Schiene von Lila hätte Gelb in dem Fall entlang der türkisenen Gleise geschickt, von Fürstenfeld aus!

Zurück zum eigentlichen Beispiel: Lila muss, um nach Triest zu kommen, nur 60 Gulden zahlen. 40 Gulden gehen an Rot für die Verbindung Graz – St. Veit a. d. Glan – Ljubljana und 20 Gulden gehen an Türkis für das Verbindungsstück Ljubljana – Trieste. Allerdings hat Lila es nicht geschafft, sich einen Vertrag zu sichern. Daher muss Lila für gar nichts zahlen, schließlich gibt es nichts, was nach Trieste geliefert werden müsste.

## 🎮 GESCHICHTE 🎮

Um das Jahr 1830 stellte Franz Xaver Riepl, Geologe und Eisenhütteningenieur im Kaisertum Österreich\*, das Konzept einer Eisenbahnlinie vor, die Wien mit Triest im Süden verbinden soll. Entlang seines Weges soll die Eisenbahn verschiedene Regionen durchlaufen. Diese „Südbahn“ würde den Zugang zu beliebten Reisezielen vereinfachen, genauso wie zu Weinbergen, Kohlebergwerken, Industrien und Waldgebieten. Über die offensichtlichen wirtschaftlichen Auswirkungen hinaus kann eine solche Verbindung zum Mittelmeer auch politische und militärische Vorteile bieten.

Neun Jahre später sicherte sich Baron Georg von Sina eine Baugenehmigung. Die Umsetzung der Zugstrecke wäre viel einfacher gewesen, wenn sein Weg stattdessen durch Ungarn verlaufen wäre; Österreich wollte jedoch, dass die gesamte Linie auf österreichischem Boden liegt.

Es gab den Versuch, die Eisenbahngesellschaften zu verstaatlichen, um Staatsbahnen auf kaiserlichen Beschluss hin zu bauen. Das dabei entstandene Defizit führte letztlich zu einer neuen Privatisierung. Der Bau selbst wurde am Ende asynchron in verschiedenen Abschnitten abgeschlossen.

Von 1848 bis 1854 beaufsichtigte der Ingenieur Carl von Ghega den Bau der ersten Normalspur-Bergbahn in Europa: die Verbindung von Gloggnitz nach Mürzzuschlag. Mit seinen 16 Viadukten, 15 Tunneln und unglaublichen 129 Brücken auf nur 42 km Schienenweg wurde die Semmeringbahn von der UNESCO zum Weltkulturerbe erklärt.

Im Juli 1857 konnten erstmals Passagiere vollständig mit dem Zug von Wien nach Triest reisen.

\* Nach der damaligen Schreibweise wäre Kaiserthum Österreich richtig.

Um ein Spiel zu gestalten, braucht man eine Spielidee und vor allem geduldige und hilfsbereite Freunde. Ich schätze mich glücklich, beides bei der Entwicklung von Imperial Steam gehabt zu haben. Mein besonderer Dank geht an Cansu, die meine allererste Spieletesterin war. Ihr verdanken wir einige Designideen. Erwähnen möchte ich auch Buza, die immer geduldig und hilfsbereit meine Prototypen begleitet hat, von Anfang an.

Ein besonderes Dankeschön geht auch an Andrew Denison. Seine Unterstützung in vielen Bereichen, einschließlich dem Spieletesten, hat mir sehr geholfen. Vielen Dank für Ihre Hilfe und Unterstützung: Tina, Bonnie, Traudi, Rosa, Theo, Helena, Julian, Dagmar, Johann, Anne, Johannes, Ali, die Gaming- und Designgruppe von „Games Toys and more“, Daniel, Gerda und Thomas, Christoph, Reinhold, Michael, Andi und natürlich Clay, Andreas und Nathan.

Vielen Dank auch an alle, die hier nicht namentlich erwähnt werden, aber dennoch zur Erstellung des Spiels beigetragen haben. Ich danke euch!

Alexander Huemer

### STRATEGISCHE TIPPS FÜR EUER ERSTES SPIEL

- ☛ Versuche mit dem Anfangsgebot deinen Einfluss so zu erhöhen, dass du mindestens zu zwei Knotenpunkten Zugang hast.
- ☛ Nutze eine der ersten zwei Aktionen, um dir Arbeiter zu kaufen.
- ☛ Denke daran, Güter zu bestellen, die deine Fabriken nicht produzieren.
- ☛ Versucht möglichst früh eine Verbindung zu einem Knotenpunkt herzustellen.
- ☛ Im ersten Spiel mag es ein einfaches Ziel sein, als Erster die Verbindung nach Trieste zu bauen. Behalte jedoch im Hinterkopf, dass das keine Garantie ist zu gewinnen!

### VARIANTE MIT ZUFALLSAUFBAU

Diese Variante ist nur für sehr erfahrene Spieler von Imperial Steam zu empfehlen, da sie sehr komplexe Voraussetzungen schaffen kann.

#### Spielaufbau, Schritt 4:

a. Für jede Region A – D (siehe Stadtfelder auf der Karte) geht ihr wie folgt vor:

1. Nehmt **1 zufälliges Knotenpunktplättchen** und **3 zufällige Stadtplättchen**.



2. Diese 4 Plättchen verteilt ihr zufällig auf jedes Feld der Region.

b. Jetzt sollten noch 15 Stadtplättchen und 15 leere Stadtfelder auf der Landkarte übrig sein. Legt eine zufällige Stadtplättchen auf jedes leere Stadtfeld.

#### Einflussleiste und Staatsbahn, Schritt 5:

Zieht 1 Staatsbahn-Aufbaukarte; die Zahl in der unteren rechten Ecke gibt an, wie viele Verbindungen der Staatsbahn sich im Spiel befinden. Für jede dieser Verbindungen macht ihr folgende Schritte:



a. Zieht 1 Staatsbahn-Aufbaukarte.

b. Legt 1 Staatsbahn-Krone auf die Gleisverbindung, die auf der Karte hervorgehoben ist.

### LEGENDE



Wenn ... dann ...



Bewegt/Nimmt/Legt



Eine Aktion oder Bewegung, die Gulden kostet



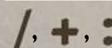
Erhältet Gulden, bezahlt Gulden



Einer deiner Marker



Ein beliebiger Marker



Oder, Und, Für jeden



Benötigt, Optional



Du selbst, ein anderer Spieler

## ZUSAMMENFASSUNG HAUPTAKTIONEN

### 1. Gleise bauen

- Bis zu 2 Gleise pro Zug möglich; zunächst Arbeitsaufwand für die neu angeschlossenen Städte berechnen (Zahnrad oben links auf dem Stadtplättchen)
- Arbeiter in den Arbeitsbereich schieben, die zusammen mindestens das gleiche Erfahrungsniveau wie der Arbeitsaufwand haben
- Güter abgeben (1 Holz, 1 Stein, 1 Eisen)
- Gleis(e) auf Verbindung(en) legen (dabei beachten, dass ohne Bahnhof nur 2 Gleisverbindungen pro Stadt erlaubt sind!)
- Jeweils 10 Gulden Gebühren an andere Spieler zahlen (falls sie auf der gleichen Verbindung auch schon Gleise gebaut haben)
- Boni für neu erschlossene Städte nutzen

### 2. Personal einstellen

- Arbeiter** einstellen
  - Eine Spalte bei einem der Knotenpunkte als Quelle wählen (mind. so viel Einfluss wie die Quelle!)
  - Gulden entsprechend dem Arbeitslohn-Marker bezahlen und den Marker danach 1 Schritt nach oben schieben
  - Beliebig oft innerhalb einer Spalte wiederholen
- Ingenieure** einstellen
  - Knotenpunkt auswählen (mind. so viel Einfluss wie die Quelle!)
  - Pro **Tunnelbauer** oder **Brückenbauer** 30 Gulden zahlen und auf das vorgesehene Feld im Spielertableau legen

### 3. Gebäude bauen

- Bahnhof bauen**
  - Baukosten zahlen
  - Bahnhof auf Baustelle legen
  - Das leere „Ungebauter Bahnhof“-Plättchen von der Lagerhalle entfernen
- Fabrik bauen**
  - Baukosten entsprechend dem Fabriktableau bezahlen (oder individuelle Kosten)
  - Fabrik in den Fabrikbereich deines Spielertableaus legen
  - Arbeiter auf Fabrikbaustelle legen, Güter aus dem Vorrat daneben legen entsprechend des gewählten Arbeiters.
  - Optional: Fabrik von Fabrikbereich auf Vertragskarte verschieben

### 4. Güter produzieren

Je 1 Gut von jedem deiner Arbeiter auf dem Spielplan (optional) auf dein Spielertableau legen.

### 5. Güter kaufen oder bestellen

- Sofort 1 Gut vom Versandmarkt nehmen** und auf ein leeres Feld in deinem Spielertableau legen
- Güter für Phase 3 der nächsten Runde vorbestellen** (max. so viele wie die Nummer auf dem Verschiffungsplättchen)

### 6. Lokomotive kaufen oder aufrüsten

- Lokomotive kaufen**
  - Preis auf dem Lokomotivplättchen zahlen
  - Lokomotivplättchen in eine freie Zugreihe legen
  - Zugwagenplättchen passend zum Wert der Lokomotive anlegen
  - Optional: Einfluss erhöhen (bei IS-6, IS-7 und IS-8)
    - 1 Kohle auf die Lokomotive legen
- Lokomotive aufrüsten**
  - Preis neue Lokomotive – Preis alte Lokomotive = Kaufpreis
  - Anzahl der Zugwagenplättchen an den neuen Wert der Lokomotive anpassen
  - Optional: Einfluss erhöhen (bei IS-6, IS-7 und IS-8)

### 7. Einen Vertrag sichern

- Vertragskarte nehmen
- Reserviert-Marker nehmen und auf Güterwagen verteilen (1-3)
- Investor(en)** nehmen und auf Aktienmarkt legen (1-3)
- Optional: Fabrik(en) auf Vertragskarte bewegen, um Vertrag zu erfüllen

### 8. Nächstenliebe zeigen

10 Gulden ausgeben für 1 Schritt nach rechts auf der Einflussleiste (beliebig oft)

### 9. Aktienkurs beeinflussen

- Aktienkurs entweder um 1 Stufe erhöhen (im Gegenzug Einfluss senken) oder
- um beliebig viele Stufen senken (kostenlos)

### 10. Spenden sammeln

10 Gulden aus der Bank nehmen

### 11. Passen

## IMPRESSUM



Capstone  
Games



**Autor:** Alexander Huemer

**Illustration & Graphikdesign:** Andreas Resch

**Regelwerk Layout:** Mühlenkind Kreativagentur

**Deutsche Ausgabe:**

**Übersetzung:** Daniel Rothenbücher

**Grafikdesign:** Yvonne Tauss

**Redaktion:** Daniel Rothenbücher,  
Benjamin Schönheiter

**Realisation:** Matthias Nagy

© 2022 Matthias Nagy, Frosted Games,  
Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland,  
unter der Lizenz von Capstone Games

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



www.FROSTEDGAMES.de



discord.frostedgames.de



@FrostedGames